Reporte de Incidencias: Entorno Retro 2026

Centro Número 5 - Escuela Felipe Sanguinetti

Contexto del Proyecto

Este informe detalla los errores críticos experimentados en el entorno de máquina virtual Windows 98 bajo SoftGPU, durante la ejecución de la **"Misión de Mamá Lourdes"** (Cándida de Lourdes Techera Guerrero, 54 años, nacida el 21/05/1972).

El proyecto busca recrear la conectividad histórica (ANTEL/Movicom 2001-2002) junto con servicios de comunicación retro (NetMeeting, Comic Chat con Carlos Giacosa).

Descripción de los Errores (BSOD y Pantalla Negra)

Se han identificado dos puntos críticos de falla en el sistema:

- **Falla en GTA VC-MP:** Al intentar conectar al servidor tras ejecutar *Server.cfg*, se produce una Pantalla Azul de la Muerte (BSOD). La emulación de GPU mediante *SoftGPU* no logra gestionar correctamente las llamadas de red junto a la carga gráfica del motor RenderWare en Windows 98.
- **Falla en Microsoft Comic Chat:** Durante la interacción con la simulación de Carlos Giacosa y el uso de NetMeeting, el sistema colapsa en una pantalla negra, requiriendo el Administrador de Tareas para forzar el cierre.

Soluciones Técnicas Recomendadas

Para mitigar estas incidencias, sugerimos las siguientes acciones correctivas:

- **Gestión de Memoria:** Limitar estrictamente la memoria RAM de la máquina virtual a 512MB para evitar errores de segmentación.
- **Ejecución Modular:** No ejecutar el servidor y los clientes de chat (Comic Chat / NetMeeting) en la misma sesión. El subsistema *Winsock* de Windows 98 es propenso a conflictos si se saturan los puertos de red.
- **Optimización Gráfica:** Reducir los ajustes de DirectDraw en las propiedades de pantalla. SoftGPU debe utilizarse solo para aplicaciones esenciales; el servidor de GTA debería ejecutarse idealmente en una instancia de consola limpia sin entorno gráfico intensivo.
- **Diagnóstico de Sockets:** Revisar los logs de error en *Server.cfg* para asegurar que no existan conflictos de IRQ simuladas.